

Manual o digital

Trachana, A.

Univesidad Politécnica de Madrid

Esta aportación trata la incompatibilidad del dibujo por ordenador con la configuración del espacio vivencial trazado con la mano como extensión del cuerpo. Aportamos una experiencia docente del dibujar para proyectar en arquitectura. El código digital, como sabemos, es un lenguaje abstracto, originado en la matemática cuyos signos y operaciones no describen cualidades del sujeto. La utilización del software para proyectar implica que el arquitecto depende de un suministrador que le proporciona un medio de cuya estructura es ajeno. El medio para proyectar es un metalenguaje a cuya estructura no tiene acceso. Según Deleuze, el espacio digital sería la máxima subordinación de la mano al ojo, la mano que se ha fundido. Sólo subsiste un dedo para operar la elección binaria visual. La mano es reducida al dedo que apoya sobre el teclado, es la mano informática, es el dedo sin mano. Si el lenguaje digital está totalmente articulado y convencional, sólo opera con modelos, el conflicto se produce en el momento que el dibujo arquitectónico es proyecto de algo que no existe y no representa ningún objeto preexistente. Por el contrario el lenguaje analógico es no-articulado. Está hecho de cosas no lingüísticas. Está hecho de movimiento, de expresión de las emociones. Está hecho de datos muy heterogéneos. Se trata de un lenguaje que establece relaciones entre el emisor y el receptor. La estructura de ese lenguaje expresa directamente funciones de dependencia y esa es su diferencia de un lenguaje absolutamente codificado, como es el lenguaje digital, que es esencialmente hecho para designar estados de cosas.

La inmaterialidad de los procesos digitales, su falta de tactilidad, la ausencia de escala y la manipulación sin fin de los modelos distan mucho de los procesos manuales tradicionales del proyecto arquitectónico. En los dibujos y las maquetas las huellas de las manos son presentes. A falta de involucrarse la mano y la pérdida de la apasionada aportación del gesto, de los trazos de la mano en el papel y en los volúmenes plasmados, el ojo adquiere una soberanía total. Dada la frialdad del código, que reserva para la mano la condición mediadora del interface, la arquitectura destinada al tacto y a la percepción cinestésica tiene serias dificultades en plasmarse. La mano reemplazada sobre el papel es el principio de un cambio aún más trascendente que es el cuerpo reemplazado sobre la tierra. Los interfaces permiten que se pierda la relación corpórea entre el autor y el modelo. La mano y los modelos analógicos son sustituidos por los interfaces y los modelos digitales. Pero ni la mano, ni el ojo, ni el cerebro hablan el lenguaje del código digital sino que funcionan gracias a los traductores tecnológicos. Así el acceso al lenguaje arquitectónico queda irreversiblemente perdido y suplantado por la inmaterialidad y la universalidad del código digital. La arquitectura, como se ha dicho, es la construcción de lugares, es, ante todo, “la acción de extender el mundo interior de los seres humanos al mundo exterior creando formas aprehensibles capaces de ser experimentadas y habitadas”.

El Grupo de Innovación Educativa Hipermedia trabajamos en una pedagogía de iniciación en la creatividad y la innovación basada en las manos. Partimos por cuestionar los métodos habituales basados en procesos abstractos intelectuales, el código digital como lenguaje y la cultura visual como marco de la formación arquitectónica. Reivindicamos el conocimiento

empírico a través del cuerpo y los sentidos, las manos en contacto directo con la materia, el dibujo gestual y la modelización manual del espacio arquitectónico como envolvente del cuerpo. Nos apoyamos en las teorías de la acción y los aprendizajes empíricos del ‘artesano’. Diseñamos estrategias, ejercicios y juegos cuyo fundamento es la liberación de las manos de la mente. Constatamos cómo se estimulan las respuestas del cuerpo espontáneo como generador del proyecto del espacio para habitar. Nuestra crítica a los procesos digitales se estructura en una teoría que rastrea la evolución estética de la modernidad verificando un proceso que de la abstracción y la pura visualidad desemboca en la estética de los objetos virtuales. En este proceso se comprueba la relación de los procesos generativos de la arquitectura contemporánea con estrategias de la comunicación visual. No mantienen sin embargo relación con el cuerpo, no es el cuerpo generador del espacio arquitectónico.

En el aprendizaje del dibujar para proyectar, estamos fomentando el trabajo heurístico-creador, uniendo la actividad al placer, estimulando un aumento de la capacidad perceptiva del entorno en todos los niveles sensibles y no sólo el visual -racional-, desarrollando la sensibilidad crítica, intensificando la capacidad relacional, favoreciendo la negociación social, optimizando el trabajo en equipo y promoviendo la empatía con el otro hasta llegar hacer desaparecer cualquier tipo de desigualdad y acostumbrando afrontar al carácter incierto de situaciones, neutralizando el miedo y la idea de fracaso. Las manos liberadas, comprobamos, tienen esta capacidad de movilización de la imaginación. El tacto y el contacto aportan datos esclarecedores de los aspectos intuitivos e inconscientes de nuestra relación con el mundo; nuestra relación con la materia que ha de servir como base proyectual de espacios íntimos y bio-culturalmente funcionales. Pues, la arquitectura tiene la tarea de reconstruir la experiencia de un mundo interior indiferenciado del exterior del que no somos simples espectadores, sino al que pertenecemos inseparablemente. La computación aplicada al proceso arquitectónico creativo es un proceso completamente articulado mediante la tecnología lo que hace la arquitectura transformarse en un juego para iniciados del que -como observa Heinich (1998^a) están ausentes los inmediatamente interesados.